

# Det Internationale Handelsspil

Kim Jacobsen – Niels Brock Innovationsgymnasium

# Varighed: 100 min

Formålet er at øge elevernes forståelse for de problematikker der opstår, når forskellige lande (I, NIC og ulande) handler med hinanden, og hvilke forudsætninger de hver især har som land.

Spillet kan inddrages på IØB og IØA på 2. år når elementer fra kapitlerne omkring verdenshandelens udvikling og fordeling, globalisering af verdensøkonomien og teorier om handel skal gennemgås. Det er mest fordelagtigt, at starte spillet inden kapitlerne er gennemgået til bunds, så en bedre diskussion og refleksion omkring international handel kan opnås efterfølgende. Spillet kan bruges som referenceramme.

# Hvem starter med hvad?

Tavlen

Gruppe 1  
(10 stk. papir,  
en saks, en  
hullemaskine,  
1500 kr.)

Gruppe 2  
(10 stk. papir,  
en saks, en  
hullemaskine,  
1500 kr.)

Gruppe 3  
(20 stk. papir,  
en saks, 1000  
kr.)

Gruppe 4  
(20 stk. papir,  
en saks, 1000  
kr.)

Gruppe 5  
(30 stk. papir,  
500 kr.)

Gruppe 6  
(30 stk. papir,  
500 kr.)

# Fagligt udbytte

- Eleverne vil efter simulationen være bedre i stand til at forstå problematikker omhandlende ulighed, handel, prisdannelse og efterspørgsel på verdensmarkedet. Derudover giver det også eleverne mulighed for at forbedre deres samarbejdsevner, kommunikative kundskaber og innovative færdigheder i takt med at simulationen udfordrer deres måde at tænke handel på, i et marked som uretfærdigt, monopolitisk og stærkt betonet af nogle landes favorable position.

# Perspektivering

- Simulationen skal give stof til eftertanke, med henblik på at eleverne efterfølgende skal introduceres for begreber som frihandel, handelskrig, handelsteorier, udviklingsteorier og lignende. Det vil give eleverne en bedre grundforståelse for de problematikker som indgår i ligningen når vi snakker handel mellem ulande, NIC-lande og ilande.

# Tidsmæssig gennemgang

- 5 min: Start med at opdele grupperne, og giv hvert 'land' en konvolut med deres udgangspunkt.
- 10 min: Bed eleverne om at udtænke en strategi for at tjene flest penge, men de må ikke starte 'produktionen' endnu.
- 50 min: Nu er selve spillet i gang, og det vigtigste er at sørge for at spillet 'kører' uden at lave direkte indgreb uden grund.
- 5 min: Optælling af kapital og materialer – hvem vandt, og hvem tabte?
- 30 min: Refleksion – hvad skete der egentlig, og hvorfor laver vi den her form for simulation?

# Materialer

- 120 stykker karton i A4-størrelse
- Skabeloner i plastik/lamineret materiale eller bare papir med trekanter, firkanter, cirkler, sekskanter, rektangler og stjerner.
- 3x hullemaskiner (kun 2 skal bruges til at starte med)
- 5x sakse (kun 4 skal bruges til at starte med)
- Opdel klassen i seks grupper (størrelse er underordnet, men lav en opdeling således at både de stærkeste og svageste elever arbejder sammen).
- Et helt modul (gerne 100 minutter)

Spørgsmål?